

MARK III / MASTER SYSTEM共用

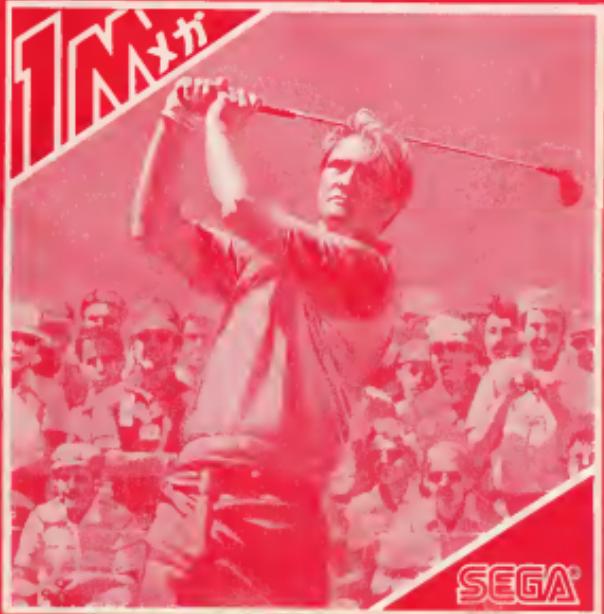
# GOLO CARTRIDGE

マスターズ ゴルフ

MASTERS GOLF

ゲームの遊び方

1人～4人用



株式会社 **セガ**・エンタープライゼス

本社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12

電話03(743)7435(代表)

お問い合わせ : 本社消費者サービス係

電話03(742)7068(直通)

# ゲームを始める前に読んでおこう

セガ ゴールド カートリッジは、コンピュータテレビゲーム SEGA MARK III専用です。

## 目 次

ゲームを始める前に読んでおこう	1
操作方法	2
遊び方	
ゲームの目的とゲームオーバーの条件	3
スタートのしかた／ネームエントリー	4
クラブ セレクト	5
画面の見方／ショットの方法	6
ゲームの進め方／サンドレス・プレイ	8
セガ ゴルフスクール	
ゴルフ用語を覚えよう	9
セガ ローカル ルール	10
クラブの種類	11
各クラブの飛距離	12
ワンポイント レッスン	13
セガ ゴールド カートリッジからのお願い	14
SCOREBOOK	15

### セガ ゴールド カートリッジの使い方

- 電源スイッチをOFFにしておく。
- 次に、カートリッジを差し込む。



- 電源スイッチをON。テレビ画面に何も映らないときは、②の差し込みを確認しよう。
- プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてからカートリッジを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

### ジョイスティックの取り付け位置



(真上から見た図)

JOY-1(プレイヤー1, 3)  
JOY-2(プレイヤー2, 4)

上のJOY-1、2にジョイスティックを差し込もう。

# 操作方法

このゲームは、ジョイステイック (SJ-150シリーズ、SJ-200、SJ-300シリーズ) で遊ぶものです。キーボード (SK-1100) をつないでいるキミは、プレイする前にキーボードをMARKⅢから取りはずしてください。

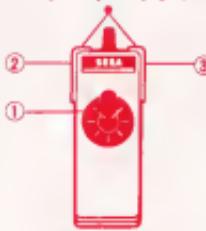
SJ-150  
シリーズ



スタート・ボタン  
スタート・ボタン

- ① ● ネームエントリーの文字を選ぶ
- 持っていくクラブを選ぶ
- 使用するクラブを選ぶ
- スタンスを決める
- コースを決める

SJ-200



スタート・ボタン

- ② ● キャンセルボタン
- 風向きやグリーンの傾斜を見る
- (ショットするクラブを選ぶ前に押す)

SJ-300  
シリーズ  
(別売)



スタート・ボタン

- ③ ● 決定ボタン
- SHOTボタン

(くわしくは 6~7  
ページを見よう。)

# 遊び方

## ゲームの目的とゲームオーバーの条件

実際のゴルフと同じルールでプレイしよう。試合方法は、次の2種類だよ。

### ◆ STROKE PLAY (1人~4人用)

なるべく少ない打数で、18ホールをラウンドしよう。トータル打数で順位 (2人以上のとき) を決定する。

18ホール終了すると、ゲームオーバーになる。

### ◆ MATCH PLAY (2人用)

各ホールごとに勝敗を競う。少ない打数のプレイヤーが、そのホールに勝つ。勝ったホールの数が1ホールでも多いプレイヤーが、勝者となる。

勝敗が決定すると、ゲームオーバーになる。(18ホール終了前でも、一方のプレイヤーが、残りのホール数よりも多く勝てば、その時点で、勝敗が決定する)

### ◆ STROKE PLAY でも MATCH PLAY でも、18

ホール終了して勝敗が決定しないときには、サドンデスマッチプレーで決着をつける。(くわしくは、8ページを見よう)

## ■スタートのしかた

レバーで▶を動かし  
試合方法を選んだら、  
1Pジョイスティックのスタート・ボタンを押そう。



## ◆STROKE PLAYを選んだとき



※プレイヤー1、3は1Pジョイスティックを使う。  
プレイヤー2、4は2Pジョイスティックを使う。

## ■ネームエントリー

プレイを始める前に  
プレイヤー1から順  
にネームエントリー  
しよう。



1. ネームエントリーできる文字は、5文字まで。
2. レバー(↑↓)で文字を選んだら、スタート・ボタンを押そう。
  - 選んだ文字を取り消すときは、□に合わせて、スタート・ボタンを押す。
  - 文字と文字の間をあけるときは、□に合わせて、スタート・ボタンを押す。
3. ネームエントリーが終わったら、ENDに合わせて、スタート・ボタンを押そう。

## ■クラブセレクト

プレイヤーがコースに持つていけるクラブは14本まで。ただし、パター(PUTTER)は必ず持っていくこと。



1. レバーで▶を動かし、クラブを選んだら、スタート・ボタンを押す。
  - クラブを選ぶと、●マークがつく。
  - もう1度スタート・ボタンを押すと、●マークが消え、選んだクラブを取り消すことができる。
2. クラブを選び終わったら、▶をENDに合わせてスタート・ボタンを押す。

※クラブの種類については11ページを見よう。

## ■画面の見方



## ■ショットの方法

画面にプレイヤーが現れたら、③ボタンを押そう。  
選択モード表示で順番に選択して、ショットする。

## 1. クラブ選択モード



①レバー (↑) を動かして、使用するクラブを決めたら、③ボタンを押そう。

## 2. スタンス選択モード



①レバー (↔) を動かしてスタンスを決めたら、③ボタンを押そう。

## 3. コース選択モード



①レバー (↔) で画面上の点滅している▼を動かし、コースを決めたら、③ボタンを押そう。

## 4. パワーモード



画面にパワーメーターが表示される。  
赤い目盛りが多いほど、強く打てるよ。

●タイミングを合わせて、③ボタンを押そう。  
パワーメーターに表示された強さでショットできる。

※②ボタンを押すと、そのとき表示されているモードよりひとつ前のモードになる。

※クラブ選択モードが表示される前に②ボタンを押すと、風向き(グリーン上では傾斜)を見ることができる。

## ■ゲームの進め方

- 1番ホールのティ・ショット（第1打）は、プレイヤー1から打っていく。
- 各ホールの第2打目以降はカップから遠い順に打つ。
- 2番ホール以降は、前のホールのスコアがよかったプレイヤーからティ・ショットを行なう。
- 各ホールが終了するたびにスコアが表示される。

## ■サドンテス・プレイ

STROKE PLAYでもMATCH PLAYでも、18ホール終了して勝敗が決定しないときは、次の方法でサドンテス・プレイを行なう。

- 1番ホールよりプレイを開始する。
- プレイヤー1から順番に、第1打をショットする。
- 第2打目以降は、カップから遠い順に打つ。
- プレイヤー全員が1ホール終了する前でも、打数に差がついたら、その時点で勝敗が決定する。
- 勝敗が決まなければ、さらに次のホールへと進み、決着がつくまでプレイを行なう。

## セガ ゴルフスクール

### ■ゴルフ用語を覚えよう



①グリーン  
目標となるカップがある地域。

②バンカー  
砂の入ったくぼ地。

③フェアウェイ  
芝を短く刈り込んだ地域。

④ラフ  
芝の長い地域。

⑤ウォーターハザード  
川、池などの水域。

### ⑥O.B. (オービー)

アウト・オブ・バウンズの略。プレイのできない地域のこと。画面では黒い部分。

### ⑦ティ・グラウンド

各ホールの出発地域。ここから第1打を打つ。

## ⑧PAR (パー)

熟練したプレイヤーがカップ・イン（カップにボールを入れること）までに要する打数。各ホールごとに決められている。

※ PARより1打少ないスコアをBIRDIE、2打少ないスコアをEAGLE、3打少ないスコアをALBATROSSという。

※ PARより1打多いスコアをBOGEY、2打多いスコアをDOUBLE BOGEYという。

## ⑨HOLE IN ONE (ホール・イン・ワン)

ティ・グラウンドから1打でカップ・インすること。

## ■セガ ローカル ルール

● O. B. にボールが入ると、スコアは1打プラスになる。画面は自動的に、そのボールを打った場所に移るので、そこから再びショットする。

● ウォーターハザードにボールが入ると、スコアは1打プラスになる。ボールは自動的に、ウォーターハザードの前に現れるので、そこからふたたびショットする。

## ■クラブの種類

### ● 1W～5W (1～5番ウッド)

ボールを遠くに飛ばすのに適している。一般に番号が小さくなるほど、飛距離は伸びる。中でも、1番ウッドはドライバーと呼ばれ、おもにティ・ショットに使われる。



ウッド・クラブ  
(木製のヘッド)

### ● 11～9I (1～9番アイアン)

ボールを高く上げるのに適している。一般に番号が大きくなるほどボールを高く上げやすくなり、飛距離は短くなる。



アイアン・クラブ  
(金属製のヘッド)

### ● SW (サンド・ウェッジ)

バンカーに入ったボールを打ち出すのに使う。

### ● PW (ピッティング・ウェッジ)

茂みに入ったボールを打ち出したり、グリーン近くのアプローチ（ボールを近くに寄せて打つこと）などに使う。

### ● PT (パター)

グリーン上のボールをカップに入れるときに使う。

## ■各クラブの飛距離

クラブの種類によって、飛距離は次のように異なる。  
カップまでの距離を考えて、使うクラブを決めよう！

クラブの種類	飛距離 (YD)	クラブの種類	飛距離 (YD)
1W	278	5I	167
2W	244	6I	156
3W	222	7I	145
4W	200	8I	134
5W	178	9I	123
1I	211	PW	112
2I	200	SW	101
3I	189	PT	110
4I	178		

※表の数字は、一般的な飛距離の目安。同じクラブでも、  
打つ強さ、風の強さ、風向き、ボールの落ちた位置など  
によって、飛距離は変わる。

## ■ワンポイント・レッスン

打球の方向は、スタンスによって  
変わる。思い通りの方向にボール  
が飛ばせるように、しっかり練習  
しよう。



(スタンス)



(打球の方向)

スライス（途中から右に大きく曲がること）になる。



フック（途中から左に大きく曲がること）になる。



ボールが低く飛ぶ。



ボールが高く飛ぶ。

## セガ ゴールド カートリッジからのお願い

セガ ゴールド カートリッジは、ホームテレビ  
ゲーム **SEGA MARKⅢ**専用です。

— 正しくお使いいただくために —

ぬらさない！



- ぬらしたときは、完全に乾かしてから使いましょう。
- 汚れたら、石けん液で湿らせた柔らかい布で軽くふいてください。
- 使用後は、ケースに入れてください。

長時間にわたりゲームをするのはやめましょう。

また、長時間ゲームをするときは、1時間ごとに  
10分～20分の休憩をしましょう。

## スコアブック

DATE		NAME	NAME	NAME	NAME
HOLE	YD	PAR			
1	468	4			
2	177	3			
3	330	4			
4	399	4			
5	351	4			
6	495	5			
7	141	3			
8	546	5			
9	267	4			
OUT	3174	36			
10	534	5			
11	210	3			
12	309	4			
13	270	4			
14	192	3			
15	414	4			
16	375	4			
17	384	4			
18	471	5			
IN	3159	36			
TOTAL	6333	72			

スコアブック  
**SCOREBOOK**

DATE	NAME	NAME	NAME	NAME
HOLE	YD	PAR		
1	468	4		
2	177	3		
3	330	4		
4	399	4		
5	351	4		
6	495	5		
7	141	3		
8	546	5		
9	267	4		
アウト OUT	3174	36		
10	534	5		
11	210	3		
12	309	4		
13	270	4		
14	192	3		
15	414	4		
16	375	4		
17	384	4		
18	471	5		
IN	3159	36		
TOTAL	6333	72		

セガ ジョイジョイテレפון



テレビゲームの最新ソフト情報を、  
キミだけにお知らせします。  
今すぐ、ダイヤルしちゃお！

札幌 011-832-2733  
東京 03-236-2999  
大阪 06-333-8181  
福岡 092-521-8181

※電話番号は、よく確かめて、正しく回してね。